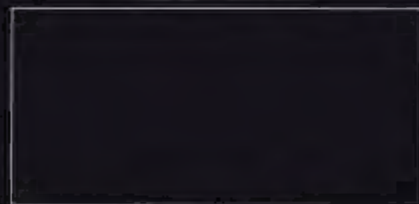


FROM SOFTWARE

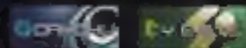
株式会社フロム・ソフトウェア



©2009 FromSoftware, Inc.

Developed by

Silicon Studio



Use : Copyright © 1994-2008 Nintendo, R.U.C.R.O.
Rules : © 2009 From Software All Rights Reserved.
Screens : Copyright © 2009 Aris Maru
ZNA : All software copyright © 1995-2009 Jean-Loup Gailly and Mark Adler.
Sound-Ex : FMOD Sound System, copyright © Fmod Technologies Pty. Ltd., 1994-2009
Music : Jassu Bros. Video, Copyright © 1997-2009 by MAD Game Tokyo, Inc.

BLJM-62780



FROM SOFTWARE

このソフトウェアの解説書およびPlayStation3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みください。正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、嘔吐感、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た巨状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動機能のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。
※振動機能のオン/オフは、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

- プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
- 眠れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
- プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。
- プレイ中に体調が悪くなったなら、すぐにプレイをやめてください。

■ 重要なお知らせ

●このソフトウェアはPlayStation3専用です。●毎月発売の近くや年中など、高値/多量になるときに置かれています。●ディスクが破損するときは、あらかじめご了承ください。●ディスクの損傷を防ぐため、正しい方法で取り扱い、保管してください。●PlayStation3をブラザーテレビ、液晶方式以外のプロジェクタ、スクリーンに接続して視聴する場合は、画像の鮮明さが低下することがあります。●静止画をプレイ中に表示したまま長時間放置すると、焼き付けが起きやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じた不具合、損傷などに関しては賠償いたしませんので、あらかじめご了承ください。

■ Blu-rayディスクの取り出し/収納方法



Blu-rayディスクを取り出し/収納するときは、傷などを付かないように十分注意してください。

取り出し PS3ボタンを押して、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

収納方法 ディスクのすぐ外側(銀色部分)を、カチと音がするまで押し込んでください。

"PS", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "SHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" is a trademark. "Memory Stick Duo" and "Memory Stick PRO Duo" are trademarks of Sony Corporation.



PS3 DUALSHOCK 3 REQUIRED

【もくじ】

ものかた	02
じんぎ	03
はじめ	04
きほん	06
基本アクション	07
アイテム	09
すめ	10
画面の表示	10
キャラクターの強化	11
フィールド	11
音楽に役立つ各種機能	12
ゲームオーバーについて	13
そのほか	14
ボーナス	16
エンター	18

このソフトはPlayStation3専用です。毎月発売の近くや年中など、高値/多量になるときに置かれています。ディスクが破損するときは、あらかじめご了承ください。ディスクの損傷を防ぐため、正しい方法で取り扱い、保管してください。PlayStation3をブラザーテレビ、液晶方式以外のプロジェクタ、スクリーンに接続して視聴する場合は、画像の鮮明さが低下することがあります。静止画をプレイ中に表示したまま長時間放置すると、焼き付けが起きやすくなります。お客様の誤ったお取り扱いにより生じた不具合、損傷などに関しては賠償いたしませんので、あらかじめご了承ください。

※解説書中に使用しているゲーム画面は開発中のものです。実際の画面とは多少異なる場合があります。

PlayStation3のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

このディスクには、PlayStation3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PlayStation3のアップデートを実行する

画面の指示に従って進めると、システムソフトウェアをアップデートできます。

アップデートが中断されると、中断の原因となります。

アップデート中は、次の点に注意してください。

- ・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
- ・ディスクを取り出さないでください。

システムソフトウェアのバージョンを確認するには

ゲームメニューから「設定」や「本体設定」を選択すると、本体のシステム情報が表示されます。

「システムソフトウェア」の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

PlayStation3のアップデート画面について詳しくは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのインフォメーションセンターにお問い合わせください。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター

<http://www.jp.playstation.com/support/>

TEL 0570-000-929 (PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間10:00～18:00

ものがたり

大蛇、魔王によって王國は滅びかけようとしていた。
そこに勇者と8人の勇者が現れ、
剣とオーブの力によって魔王を封印した。
時は流れ、王國は近代化の名のもとに2Dから3Dに姿を変えた。
同じころ、神宮フェリエルに封印された魔王のオーブを盗まれ、
魔王を封印していた力も徐々に弱くなり始めていた—
魔王の封印が弱くなった影響で、野生魔物が目覚めたり、
魔王の手下たち(魔物)が現れ始めた。

事を知った王国の一人娘であるアイリス姫は、
返されたオーブを懐しと懐かしいたまは戻って来なくなった。

アイリス捕縛のため、
工師は城の瓦士たちを王國の各地に募りつけたが、
捕らもまた、帰ってくることはなかった。
そんなある日、城に囚われた主人は、魔王を倒すため、
かつてのり同古の干預を逃れて力を授けてくるよう、
王國から離れる。

こうして本人の困難は解決する。



かつて王国を救った勇者の子孫

かつて主国を嘗った勇者の子孫だが、
その事実は隠され、入里禁れた村で暮らしてきた。



ドクターノ王国の若き王子／王女

ドクターノ王国は、ドットニアの王族が建国した国で、
この国の王子(または王女)は、16歳になるとドットニア王宮で
数年滞在し、見聞を深めるのが、慣例となっている。



世界各地を回り歩く旅

さまざまな国で体験した手記を、
冒険の書として出版、人々から人気を博している。



アイリス織

[illegible]

字不口

第三十二回 王國を治める三臣
金野で両国に封じてあまた
知事あり。其時、他人を倒す
にまげとある由あり。



神宮フューエル

[illegible]

はじめの村

タイトルメニュー

オープニングムービーが終了するとタイトル画面が表示されます。STARTボタンを押すと、タイトルメニューが表示されます。
初めてゲームをプレイする際は、システムデータがインストールされます。



はじめから

ゲームを新規で開始します。
最初に使用するキャラクターを選択し、調整する入力を行ってください。

キャラクター選択

使用するキャラクターを3つの陣営（男女）、6名から選択します。それぞれ特性の異なるキャラクターから自分に合ったキャラクターを選択してください。キャラクターにカーソルを合わせ、●ボタンで決定してください。自分で作成するなどのエディットキャラクターを保存してあれば、エディットキャラクター一覧から、使用するキャラクターを選択します。



名前入力

画面に表示されるソフトウェアキーボードを使って主人公の名前を入力します。



入力操作

方向キー/スティック	文字選択画でのカーソル移動
△ボタン/○ボタン	入力する文字種の選択（ひらがな、カタカナ、アルファベット、数字）
Ⓚボタン	決定
●ボタン	文字削除
STARTボタン	入力の終了

つづきから

セーブデータの続きからゲームを再開します。
ロードするファイルを選択し、●ボタンで決定してください。つづきのデータをロードしたあとに、キャラクターの調整（再編成）が行えます。



エディター → P18

キャラクターを自由に作成したり、キャラクターを編集することができます。エディターの詳細についてはP18を参照してください。



アルバム → P17

ゲーム中に撮影した写真の閲覧が行えます。
「アルバム」はポーズメニューからも閲覧することができます（P17）。

ゲームデータのセーブについて

セーブはポーズメニューからいつでも行うことができます（P16）。

ゲーム中は、ポートランプ[1]のワイヤレスコントローラを使用します。



操作説明	
方向キー/左スティック	キャラクターの移動/カーゴルの移動
○ボタン	射撃
△ボタン	選択中のアイテム・魔法の使用
×ボタン	サブメニューの表示
□ボタン	押しっぱなしでダッシュ移動
△ボタン	全体マップ表示/サブメニュー切り替え
×ボタン	ガード(盾を張る)/サブメニュー切り替え
○ボタン	アイテム・魔法の切り替え
△ボタン	アイテム・魔法の切り替え
STARTボタン	ポーズメニューの表示
SELECTボタン	使用しません

基本アクション

フィールドでは、さまざまなアクションを繰り返すことができます。基本となるアクションを紹介しましょう。



近づく・調べる

人物の前に立って○ボタンを押すと、調べる事ができます。また、宝箱や敵などの前で○ボタンを押すと調べる事ができます。



移動

左スティックまたは方向キーを入力した方向にキャラクターが移動します。



ダッシュ

○ボタンを押すと、剣を出しながらダッシュ移動を行います。ダッシュ中は、出ている剣で敵を攻撃することができます。また、ダッシュ中に左スティックまたは方向キーを入力すると、その方向に方向転換ができ、進行方向と逆に入力すると、ダッシュを中止(急停止)することができます。





剣と盾

剣を振る

●ボタンを押すと、前方に剣を出して攻撃を行います。剣が返ると、盾が壊れて剣を強化することができます。剣は、強化に応じてさまざまな攻撃を発揮します。



剣を振り

剣を出した瞬間に、左スティックまたは方向キーを、向いている方向から直角方向に入力すると、剣に振り回します。振って入力することで、その場で回転周りを振り出すこともできます。

●剣の振動によって、回転が得意でない敵や、敵の盾を破ることができるようになります。



ガード(盾を構える)

●ボタンを押すと、盾を構えてガードを行います。●ボタンを押したまま左スティックまたは方向キーを入力すると、敵の攻撃をかわしながら移動することができます。

●敵の攻撃によって、ガードできる敵が異なります。



アイテムと魔法

敵が倒れると、主人公は足元以外にもさまざまなアイテムや魔法が落ちるようになります。アイテムや魔法は、●ボタン、●ボタンで切り替え、●ボタンで使えます。一部のアイテムと魔法について紹介しましょう。

●切り替えは、●ボタンの順番メニューから行えます。



ソーメラ

●ボタンを押すとソーメラを前方へ投げます。敵にヒットすると、敵の動きを止めることができます。離れた場所にあるアイテムにヒットさせると、引き寄せて手に入れることもできます。



魔球

●ボタンで魔球を足下にセットします。セットした魔球は数秒後に爆発します。使用すると魔法が減少していきます。



弓

●ボタンで前方に矢を放ちます。使用すると矢の弾数が減少していきます。



ワイヤーロッド

●ボタンでワイヤーを突刺します。フィールドの机にヒットさせると、その場所に移動することができます。



クローズンシューター

●ボタンで発射します。マップや敵キャラを落とすことができます。凍った敵は停止し、攻撃すると一撃で倒れます。



リフレクション

●ボタンで発射します。自分に体を反射するようにして、一部の攻撃をはね返します。(はね返した攻撃でしか倒せない敵がいます)



ゲームの進め方

各エリアにある神殿を目標とし、広大なフィールドを冒険していくことになります。フィールドや神殿にはさまざまな敵や罠が待ち構えています。敵と戦い、主人公を強化しながら進んでいきましょう。



画面の見方



- 1 LIFEゲージです。LIFEがなくなるとゲームオーバーになります。
- 2 MAGICゲージです。魔法を使用する際に消費します。
- 3 操作の方向キーです。
- 4 経験値ゲージです。
- 5 矢の残数です。
- 6 現在装備している剣が表示されます。
- 7 現在所持しているアイテム・魔法が表示されます。
- 8 ミニマップです。現在位置と方向が赤い矢印で表示されます。

キャラクターの強化

主人公は、剣や盾を強化したり、アイテムや魔法を手に入れることで成長していきます。また、アイテムを手に入れたり、イベントをクリアすることでLIFEやMAGICがアップしていきます。

1. LIFEとMAGICのアップ

LIFEは「LIFEアップ」、MAGICは「MAGICアップ」と呼ばれるアイテムなどを手に入れることで最大値が増えます。



フィールド

1. ボタンを押すと、フィールドマップ/ダンジョンマップ画面を開くことができます。マップはエリア別になっており、まだ訪れていない場所は黒く表示されます。



フィールド上のアイテム

フィールドにはさまざまなアイテムが出現します。剣を倒したり、宝箱を開くことでアイテムを手に入れます。以下で代表的なアイテムについて紹介します。

アイテム

	◆ 赤リンゴ LIFEが1つ回復します。		◆ 青リンゴ MAGICが小回復します。
	◆ 青い盾 MAGICが全回復します。		◆ お宝 お宝です。単位はGOL(ゴル)です。
	◆ 矢 矢の残数が増えます。		◆ 薬 薬の残数が増えます。
	◆ 多つうのかき 開かれた扉を開けられます。持っているだけで有効です。		◆ LIFEアップ LIFEの最大値がアップします。

すすめ竹た

冒険に役立つ各種施設

街や村などには、冒険に役立つさまざまな施設が存在します。

鍛冶場

所持している装備の強化を行ってくれます。お金を払うことで能力がアップします。それぞれの剣が持つ「よさん」（予備）の範囲内でしか強化できません。



強化項目

ながさ	剣が長くなります。
ふとさ	剣が太くなります。
こうげきりょく	攻撃力がアップします。
かいてん	目隠しやうでさくできるようになります。（剣の種類によってはこの項目は選択できません。）
ビーム	ビームが撃てるようになります。
かんづう	障害物を貫通して攻撃できるようになります。
とくしゅ	剣固有の能力を強化します。

よろず屋

冒険に役立つ各種アイテムを販売しているよろず屋です。アイテムを選択し、金ボタンで購入してください。なお、アイテムは購入のみ可能で、売却することはできません。



宿屋

宿泊のできる宿屋です。泊まるとLIFEとMAGICが全回復します。また、復活ポイントとして設定されます。



女神の泉

女神の像のある美しい泉です。女神の力によって主人公のLIFEとMAGICを全回復してくれます。コストはかからず、何度でも利用することができます。



ゲームオーバーについて

主人公のLIFEがなくなるとゲームオーバーになります。ゲームオーバー時は、復活ポイントから再開することができます。再開しない場合は、それまでのデータをセーブしてタイトル画面に戻るすることができます。



復活ポイントから再開

ゲームオーバーになった場合は、最後に記憶した復活ポイントから再開することができます。復活ポイントは、フィールドとダンジョンで異なります。なお、セーブデータをロードした時も、復活ポイントからの再開になります。



復活ポイントについて

復活ポイントは、特定のタイミングで自動的に記憶されます。ダンジョンに入った時や、宿屋やテナントなどを利用して経過すると記憶されます。



装備メニューと各種ステータス

●ボタンを押すと装備メニュー画面が表示されます。装備メニュー画面では、現在の装備の確認ができるほか、アイテムの装備を変更したり使用することができます。



装備アイテムの変更

「着るアイテム」のリストの中から、装備したいアイテムにカーソルを合わせ、●ボタンで決定してください。フィールドで△ボタン、□ボタンでも装備を変更することができます。



アイテムの使用

「つかうアイテム」のリストの中から、使用したいアイテムにカーソルを合わせ、●ボタンで決定してください。



安全に装備アイテムを変更するなら

フィールドで△ボタン、□ボタンを押すと戦闘中も安全にアイテムを切り替えることができますが、装備メニューで変更を行えば、戦闘を中断して安全に変更することができます。



剣装備画面

装備メニュー画面で△ボタン、□ボタンを押すと剣装備画面が表示されます。



剣の装備変更

剣の装備を変更することができます。リストの中から、装備したい剣を選択し、●ボタンで決定します。剣を選択すると、その剣の詳細なステータスが表示されます。



オーブ確認画面

装備メニュー画面で△ボタン、□ボタンを押すとオーブ確認画面が表示されます。ここでは、今までに手に入れたオーブを確認することができます。また、イベントの進行に関わるアイテムが表示されます。



ポーズメニュー

各種システムメニュー

ゲーム中にR1+RTボタンを押すとポーズメニューが表示されます。セーブやロード、オプションの設定など各種操作が行えます。



データセーブ

現在のゲームデータをセーブします。セーブするファイルを選択し、●ボタンで決定してください。セーブはいつでも行うことができます。PlayStation 3本体のHDDにセーブします。セーブを行うにはHDDに1024KB以上の空き容量が必要です。

データロード

データをロードしてゲームを再開します。セーブデータの復活ポイントからスタートします。

オプション

ゲーム中の各種設定を変更します。左スティックまたは方向キーの左、右でスライダーを操作して設定してください。



- ◆**サウンド** BGMでゲーム中の音楽の音量を、SEでゲーム中の効果音の音量を設定します。
- ◆**がらん** 画面上で画面の明るさを、ざいどでコントラストを設定します。カメラでアングルを41(ターン)から選択できます。マップでミニマップの表示、非表示を切り替えます。グリッドでグリッドの表示、非表示を切り替えます。
- ◆**メッセージ** メッセージの表示スピードを設定します。また、メッセージの文字の大きさを覚えることができます。



さつえい

ゲーム画面の写真を撮影します。「さつえい」を選択すると、ゲーム画面の写真がPlayStation 3本体のHDD(フォトフォルダ)に保存されます。



アルバム

撮影したゲーム画面の写真を閲覧できます。
*PlayStation 3本体のHDD(フォトフォルダ)を呼び出します。

ずかん

モンスター図鑑を閲覧します。図鑑には今までに登録したモンスターがリストで表示されます。



タイトルにもどる

セーブを行わずにタイトル画面へと戻ります。

ゲームにもどる

ポーズメニューを閉じて、ゲームに戻ります。



エディター

主人公を自分で自由に作ったり、編集したりすることが出来ます。作り出したキャラクターは、主人公として使用することが出来ます。メインメニューでは以下の2つが行えます。



ロード

セーブしてあるキャラクターの編集を行います。編集を行うデータを選択し、●ボタンでロードしてください。データをロードするとメニュー画面 (P1) へと移ります。



ニューデータ

キャラクターを新規に作成します。最初にキャラクターの性別、キャラクターのタイプを選択すると、メニュー画面 (P1) へと移ります。

PlayStation®3本体のHDDにセーブしてある、エディットしたキャラクターのデータは、「メモリースティック デュオ」または「メモリースティック PRO デュオ」に保存することで、他のユーザーと交換することができます。エディットしたデータは、「エディットデータ」という名前のファイルです。

EDIT



メニュー画面

メニュー画面では、キャラクターの編集やキャラ設定の変更、データのセーブ、プレビューなどが行えます。



◆へんしゅう

主人公のグラフィックを作ります。「へんしゅう」を選択すると、さらに以下のメニューが表示されます。「ボースのへんしゅう」を選択し、ボースを選択・決定すると編集画面 (P20) へと移ります。

- ◆ボースのへんしゅう……各ボースごとに編集を行います。編集するボースを選択し、●ボタンで決定すると編集画面へと進みます。
- ◆ボースのコピー……………参照してあるボースを、ほかのボースにコピーします。元となるボースを選択し、横線でコピー先にカーソルを合わせて●ボタンで決定してください。
- ◆ボースコピー………既存の主人公キャラクターをボースにして、各ボースをコピーします。ボースとなるキャラクターを選択し、●ボタンで決定してください。
- ◆もとにもどす………ボースを元の状態に戻します。
- ◆さかうはんてん………ボースの左右を反転します。

◆キャラせってい

キャラクターの設定を変更します。

- ◆キャラタイプ………キャラクターのタイプを3種類の中から選択することができます。
- ◆せいべつ………キャラクターの性別を設定することができます。
- ◆なまえ………キャラクターの名前を設定することができます。

◆セーブ

現在中のデータをセーブします。セーブするファイルを選択し、●ボタンで決定してください。

◆プレビュー

現在中のキャラクターを、フィールド上で実際に動かして確認することができます。

編集画面

3Dの空間でブロックを配置したり、色を付けた
りしてキャラクターを作り上げていきます。キヤ
ラクターは、プレビューで全体の形や動きをチェ
ックしながら作っていきましょう。



編集画面の操作



- 1 パレットです。●ボタン、●ボタンでブロックのパレットを切り替えます。
●ボタンでカラーパレットを表示し、パレットのカラーを変更することができます。
- 2 カーソルです。●ボタンを押すと、カーソルの位置にブロックを配置します。
●ボタンを押しながら方向キーを押すと、カーソルのサイズを変更することができます。
- 3 現在のカーソルの位置と大きさが、影として表示されます。
- 4 操作メニューです。
- 5 キャラクターの動きを画します。

編集画面での操作

●ボタン / ●ボタン	パレットの切り替え
●ボタン	リット (1つ目の状態に帰る)
●ボタン	アンボ (1つ目の状態に帰る)
SELECTボタン	すべて消す
スティック	ズームイン/アウト
スティック	カメラ移動/回転
●ボタン+方向キー	ブロックの移動
●ボタン+方向キー	カーソルサイズの変更
方向キー	カーソルの移動
●ボタン	ブロックを置く
●ボタン	ポーズ解除/動きに帰る
●ボタン	カラーパレット
●ボタン	ブロックを消す
STARTボタン	タイトルに戻る

視点を変更しながらブロックを配置

編集画面では、方向キーでカーソルを動かす。
●ボタンでブロックを配置していきます。右ス
ティックで視点を変更しながら立体的に作っ
ていきましょう。



カラーパレットでブロックの色を変更

●ボタン、●ボタンを押すと、右上のパレ
ットのカーソルが移動し、ブロックのカラーが
切り替わります。●ボタンを押すとカラーパレ
ットを表示し、パレット内の色を入れ替えるこ
とができます。

